

1 - Présentation du jeu

Principe

[*Le-jeu-sans-nom*] propose un jeu de combat de créatures en pâte à modeler. Créez votre créature, en fonction des cartes que vous tirez, et tentez de la faire survivre dans un environnement hostile ! Vous disposerez aussi de pouvoirs offrant d'autres possibilités de jeu ou causant de gros dégâts chez les créatures adverses.

Mentions légales

Les cartes et les règles de ce jeu sont librement copiables et adaptables. Mais l'ensemble de ces textes et de ces graphismes reste la propriété de ses auteurs. Ce jeu ne doit pas faire l'objet d'une démarche commerciale sans l'autorisation de ses auteurs. Pour tout contacts : rey.antoine@gmail.com .

3-6 joueurs

2 - Matériel nécessaire

(Consultez le chapitre "Liens" pour en savoir plus sur les différents éléments nécessaires au jeu)

- **Les 28 cartes du jeu** : les cartes sont à télécharger ici, à imprimer, à découper et à coller sur du carton fort. Il peut aussi être nécessaire de les protéger pour augmenter leur durabilité.
- **Pâte à modeler** : un minimum de 400 grammes de pâte à modeler souple, monochrome et non durcissante.
- **Dés** : au moins 5 dés à six faces.
- **Terrain de jeu** : une table ou une zone de jeu nettoyable ou protégée contre les traces liées à la pâte à modeler.
- **Papier et stylo** : pour noter les caractéristiques des créatures.
- **Styleret (*facultatif*)** : un styleret de bois est utile, pour construire les créatures, servir d'unité de mesure ou dans la résolution des effets des pouvoirs.

3 - Préparation de la partie

(Étapes à suivre pour la préparation du terrain de jeu et des créatures des joueurs)

- **Unité de mesure** : choisissez un objet (règle, stylo, styleret...) qui servira comme unité de mesure. Généralement, la taille de celui-ci doit approximativement être d'1/8ème de la longueur maximum du terrain de jeu.
- **Trophée de la victoire** : choisissez un objet de taille modeste, facile à faire passer d'un joueur à l'autre, qui symbolisera le *trophée de la victoire*. En début de partie, ce trophée est placé hors du jeu.

- **Création des "doses"** : fractionnez la pâte à modeler en sections de tailles équivalentes. Le nombre des *doses* doit être approximativement égal à 5 fois le nombre de joueurs.
- **Cartes** : chaque joueur tire 4 cartes, en les cachant aux autres joueurs. Si un joueur tire la carte bonus "*floraison*", il la place face visible devant lui et tire immédiatement une autre carte.
- **Échange avec la pile** : une unique fois, chaque joueur peut se défausser d'une ou plusieurs de ses cartes et tirer autant de nouvelles cartes. Les cartes défaussées sont remises sous le dessous du paquet.
- **Échange avec les autres joueurs** : chaque joueur peut proposer à l'échange une ou plusieurs de ses cartes, en les montrant aux autres joueurs. Si une de ces cartes intéresse un joueur, celui-ci peut lui faire parvenir face cachée une de ses propres cartes pour lui proposer un échange. Si la carte est acceptée, l'échange est conclu.
- **Répartition des doses** : chaque joueur place devant lui, de façon visible, toutes ses cartes de construction (en gardant cachées ses cartes de pouvoir). Il récupère ensuite 1 dose de pâte à modeler, à laquelle il ajoute le total des doses additionnelles de chacune de ses cartes de construction (notées en bas à droite de chaque carte).
- **Construction des créatures** : chaque joueur construit ensuite sa créature. En dehors des instructions présentes dans la section construction des cartes de construction, toutes les formes de créatures sont envisageables. Cependant, comme décrit dans le chapitre suivant, "*statistiques des créatures*", le nombre de "pattes" d'une créature influe directement sur sa vitesse.
- **Mise en place du décor** : il est possible de placer sur le terrain de jeu différents objets, qui tiendront lieu d'obstacles infranchissables ou de "montagnes" pour les créatures.
- **Mise en place des "plantes"** : placez sur le plateau de jeu un nombre de plantes équivalent au nombre de joueurs. Une plante est constituée de 1 *dose* de pâte à modeler, avec une tige et une boule détachable (pour plus d'informations, voir le chapitre "bestiaire"). Les plantes permettent de se nourrir et récupérer des points de vie.
- **Mise en place des "créatures non-joueuses" (CNJ)** : vous pouvez rajouter au terrain de jeu différentes autres créatures, par exemple un petit troupeau de "*bétail*" ou un "*arbre à pierres*". Ces créatures sont décrites dans le chapitre *bestiaire*.
- **Choix du joueur de départ** : chaque joueur peut se placer comme il désire autour du terrain de jeu. Chacun lance ensuite 2 dés. Celui qui a le total le plus élevé joue en premier et choisit le sens de rotation des tours de jeu.

4 - Statistiques des créatures

(Méthode pour calculer les statistiques de chaque créature)

- **Vitesse** : nombre de points d'appui + modificateur de vitesse lié aux cartes de construction. Un *point d'appui* est un point de contact entre le sol et la créature, sans distinction entre des "pattes" et d'autres parties du corps la créature. Au-delà de 4 *points d'appui*, le bonus de *vitesse* n'augmente plus. Une créature a un minimum de 1 en *vitesse*.
- **Vie** : 3 + nombres de cartes de construction. Le score en points de vie initial de la créature est appelé "*score maximum de points de vie*". Ce score maximum sera fixe jusqu'à la fin de la partie, même si par la suite la créature devait perdre les bénéfices de certaines cartes de construction.
- **Attaque** : 1 + modificateur d'attaque lié aux cartes de construction.
- **Défense** : 1 + modificateur de défense lié aux cartes de construction.
- **Taille** : 1 + bonus de taille. En plus de modifier largement les autres statistiques de la créature, la taille est utilisée par certaines cartes ou effets.

5 - Tours de jeu

(Cycle de jeu à suivre pour chaque joueur)

- **Séquence de jeu** : à chaque tour de jeu, un joueur a la possibilité d'effectuer l'un des cycles de jeu suivant :
 - . Un *déplacement* suivi d'une *action*.
 - . Une *action* suivie d'un *déplacement*.
- **Déplacement** : la créature dispose par tour de jeu d'un nombre de points de déplacement égal à sa *vitesse*. Chaque point de déplacement permet de déplacer votre créature d'une *unité de mesure*. Un déplacement doit éviter les obstacles et les autres créatures.
- **Action et distance d'action** : une créature n'a le droit qu'à une action par *tour de jeu*. La liste des actions possibles est décrite dans le chapitre suivant. La plupart des *actions* ont une distance limite d'utilisation. On mesure la distance avec *l'unité de mesure*, à partir des *points d'appuis* de la créature. Une distance de 1 correspond à tout objet à moins de 1 *unité de mesure* de distance. Il suffit qu'une petite partie d'un objet soit présente dans cette zone pour que celui-ci soit à distance d'action.
- **Les interactions gratuites** : certaines interactions ne sont pas considérées comme des actions et peuvent être effectuées en plus de l'action de la créature (comme la récupération du *trophée de la victoire*, et les cartes *floraison*, *tentacules* et *boulettes de régurgitation*). Ces cas spéciaux sont à chaque fois explicités.

6 - Liste des actions

(Ensemble des actions possibles)

. **Attaquer (*distance de 1*)**: le joueur de la créature attaquante lance un nombre de dés égal au score d'*attaque* de sa créature, et le joueur de la créature attaquée lance un nombre de dés égal au score de *défense* de sa créature. Si le total de l'attaquant est strictement supérieur au total du défenseur, l'attaque est réussie. La cible perd 1 *point de vie* et subit un "*ping*" (voir le chapitre suivant "*dégâts sur les créatures*" pour plus d'informations).

. **Utiliser un pouvoir (*distance variable*)** : pour utiliser un pouvoir, montrez à tous la carte en question si celle-ci était cachée, et résolvez-en les effets. Chaque pouvoir a un nombre d'utilisations limité. Une fois ce nombre atteint, retirez le pouvoir du jeu.

. **Se nourrir sur une plante (*distance de 1*)** : chaque fois qu'une créature se nourrit, elle récupère 1 *point de vie*, mais une créature ne peut dépasser son *score maximum de points de vie*. Dans le cas d'une plante, retirez-la partie détachable de la plante. Aucune créature ne peut plus se nourrir de cette plante, à moins que la carte bonus "*floraison*" ne soit utilisée.

. **Se nourrir sur un membre coupé (*distance de 1*)** : sauf mention contraire (dans le cas des "*crachats collant*") une créature peut se nourrir de tout membre ou fragment de créature (d'une taille supérieure ou équivalente à 1/4 de dose) tombé sur le terrain de jeu. La créature gagne un *point de vie*. Retirez l'élément du jeu.

. **Se nourrir sur le corps d'une créature (*distance de 1*)** : quand la créature d'un joueur a été tuée, l'ont peut s'en nourrir un nombre de fois équivalent à sa *taille*. Retirez une part importante de la créature à chaque fois que l'on s'en nourrit.

. **Se nourrir sur le bétail (*distance de 1*)** : si du *bétail* est présent sur le terrain de jeu, il est possible de s'en nourrir. Mais pour cela, la créature doit réussir une attaque contre une défense de 1. Si l'attaque réussit, la créature gagne immédiatement 1 *point de vie* et l'animal touché est retiré du jeu. Que l'attaque réussisse ou non, déplacez tout le troupeau de bétail sur une *distance* de 1, dans une direction opposée à celle de la créature.

. **Produire un rejeton (*pas de distance*)** : uniquement utilisable par un joueur disposant de la carte de construction "*rejeton*" et de moins de 2 rejets.

. **Utiliser l'arbre à pierres (*distance de 1*)** : uniquement utilisable si le terrain de jeu contient un *arbre à pierres*, avec la pierre encore en place. Un joueur peut prendre la pierre pour une action. Il doit se tenir debout en dehors du terrain de jeu, et tenter d'atteindre une cible. Toutes les créatures touchées par la "pierre" perdent 1 *point de vie*. Retirez la pierre du jeu après son utilisation. Aucun joueur ne peut plus l'utiliser, à moins que la carte bonus '*floraison*' ne soit utilisée.

7 - Dégâts sur les créatures

(Effets des dégâts physiques sur les créatures)

- **Les "pings"** : un ping a lieu à chaque fois qu'une créature réussit une attaque au corps à corps contre une cible. Il s'agit d'un petit coup donné à la cible. On utilise généralement pour les *pings* l'objet utilisé comme unité de mesure, mais il est possible de choisir un autre objet spécifiquement dédié aux *pings*. Un *ping* doit endommager un peu la cible, mais l'effet d'un *ping* doit rester très inférieur à l'effet d'un pouvoir. Le joueur qui fait le *ping* peut tenter de viser, pour essayer d'entamer un point sensible de la cible.
- **Cartes de construction** : la plupart des cartes de construction ont des clauses de destruction. Quand cette clause est réalisée, la carte perd ses avantages. Cependant, le maximum de points de vie de la créature ne change pas.
- **Perte de vitesse** : si la créature se fait écraser, ou si l'une de ses pattes se fait trancher ou arracher, il faut recalculer sa *vitesse* en comptant le nouveau nombre de ses *points d'appui*. On détermine la réalité de chaque *point d'appui* si l'on est capable de voir nettement la lumière entre les points.
- **Renversement** : si la créature d'un joueur est retournée ou renversée, le joueur peut la remettre sur ses pieds à son tour de jeu pour un point de déplacement, ou la laisser comme elle est et recalculer sa *vitesse* en fonction de ses nouveaux *points d'appui*.
- **Sortie du terrain** : si une créature se retrouve en dehors du terrain de jeu, replacez-la au bord du terrain de jeu, dans la même position où elle était.
- **Fractionnement** : si une créature se fractionne et perd un bout d'elle-même, cette perte est définitive. Si la taille de ce fragment est inférieure à 1/4 de dose, retirez-le du jeu. Dans le cas contraire, laissez le fragment sur place. L'on peut s'en nourrir pour 1 point de vie.
- **Mort** : si une créature a un score de points de vie qui tombe à 0, la créature meurt. Laissez son corps sur place, les autres créatures peuvent s'en nourrir un nombre de fois équivalent à la taille de la créature morte.

8 - Victoire et fin du jeu

(Conditions de victoire)

- **Premier mort et trophée de la victoire** : à la mort de la première créature appartenant à un joueur, le joueur directement responsable de celle-ci obtient le *trophée de la victoire*. À la fin de la partie (même si celle-ci devait s'arrêter de façon prématurée), le joueur avec le *trophée de la victoire* sera déclaré vainqueur.
- **Récupérer le trophée de la victoire** : un joueur peut s'emparer du *trophée de la victoire* si sa créature réussit une attaque au corps à corps contre la créature du joueur possédant le trophée de la victoire. Si cette dernière créature meurt suite à l'utilisation d'un pouvoir ou d'un effet à distance, placez le *trophée de la victoire* à

côté de son corps. Le joueur dont la créature se trouve à une *distance* de 1 de celui-ci à son tour de jeu peut le prendre librement, ce n'est pas considéré comme une action.

- **Jeu à deux joueurs** : une fois qu'il ne reste plus que 2 créatures sur le terrain de jeu, la durée de la partie est réduite à 4 tours de jeu. Chaque joueur n'a donc plus que ces quelques tours pour réussir à capturer et à conserver le trophée de la victoire.

9 - Bestiaire

(Liste des créatures pouvant être placées sur le terrain de jeu)

- **Plantes** : même si le style des plantes peut changer, celles-ci doivent être construites avec un minimum d'une tige et d'une partie détachable dont les créatures pourront se nourrir. La taille de chaque plante est généralement de 1 *dose*. Quand la carte floraison est jouée, remplacez toutes les parties détachables qui ont été consommées.

- **Arbre à pierres** : un *arbre à pierres* est constitué au minimum d'un tronc et d'une grosse "pierre" détachable en pâte à modeler. La taille de l'*arbre à pierres* est généralement de 4 *doses*, dont au moins 1 *dose* pour la pierre. Une fois utilisée, la pierre n'est remise en place que lors de l'utilisation de la carte floraison.

- **Bétail** : un troupeau de *bétail* est constitué d'un petit nombre d'individus, l'on peut prendre comme effectif par défaut le nombre de joueurs + 1, ressemblant à des moutons ou à d'autres animaux stylisés. Chacun d'entre eux est fait avec 1/2 *dose* de pâte à modeler et possède 1 *point de vie*. Une créature peut se nourrir de ce bétail pour une action en réussissant une attaque contre une *défense* de 1. Suite à cette attaque, tout le troupeau fuit la créature dans le sens opposé. Les membres du troupeau peuvent aussi se faire tuer par des effets directs ou indirects des pouvoirs ou des autres créatures. Dans ce cas, laissez leurs corps là où ils tombent, l'on peut s'en nourrir pour 1 *point de vie*.

- **Poirier-massue** : le *poirier-massue* est un grand arbre avec une ou plusieurs branches retombant sur le sol et se terminant par d'énormes masses. La taille du poirier-massue est au minimum de 4 *doses*. Toutes les créatures, y compris le *bétail*, passant ou se retrouvant à une distance de 1 du poirier-massue subissent une *attaque* de 2. Si une créature finit son tour dans la zone du *poirier-massue*, elle subira une autre attaque à la fin de son prochain tour de jeu si elle persiste à rester dans la zone. Le poirier-massue ne peut pas être blessé ou endommagé.

10 - Règles optionnelles

(Règles supplémentaires pouvant être utilisées notamment en fusionnant plusieurs sets de cartes)

- **Jeu par équipes** : lors d'une partie par équipes, les différents membres d'une équipe jouent de façon simultanée, sauf dans le cas où ils ciblent une même créature. Dans ce cas, les combats sont résolus les uns après les autres. Les membres d'une équipe ne peuvent pas s'attaquer directement entre eux. Ces

membres sont considérés comme un seul individu pour tout ce qui concerne les conditions de victoire et la fin du jeu.

- **"Army of me"** : chaque joueur contrôle non pas une, mais deux, voire un nombre supérieur de créatures. Tirez un total de 3 cartes par créature. À la fin des échanges de cartes, vous pourrez répartir ces cartes entre vos créatures, sachant qu'une créature doit posséder un minimum de 1 carte, et un maximum de 5.

11 - Liens

(Exemples de liens sur les fournitures nécessaires au jeu)

- **Pâte à modeler** : il existe une grande variété de types de pâtes à modeler, privilégiez la pâte à modeler de modelage non durcissante que l'on trouve dans les magasins de loisir créatif. L'argile est à éviter, car il est froid et très salissant.

<http://www.perles-et-loisirs-creatifs.com/fr/pate-a-modeler-enfant-plastiline/98619-pate-a-modeler-plastiline-250gr-orange-7610877246949.html>

<http://www.lafourmicreative.fr/pate-a-modeler-enfant/68132-pate-a-modeler-patplume-giotto-marron-350-gr-8000144510160.html>

- **Dés** : tous les types de dés à 6 faces peuvent convenir.

<http://www.des-en-fole.fr/toxic-chemical/3884-set-12-d6-15mm-toxic-chemical-dgd.html>

<http://www.agorajeux.com/fr/accessoires-jdr/2658-de-a-6-faces-transparent-chessex.html>

- **Protection des cartes** : en dehors de la plastification, un bon moyen de protéger les cartes du jeu est d'utiliser des protections. Les cartes sont au format 63x87 ce qui est notamment compatible avec les protections de cartes au format "*Magic The Gathering*".

<http://www.agorajeux.com/fr/accessoires/294-100-proteges-cartes-transparants-de-marque-ultra-pro.html>

http://www.ludikbazar.com/product_info.php?products_id=74585

- **Styilet** : les stylets sont des outils pour la sculpture de l'argile.

http://www.como-ceramique.com/product.php?id_product=309

<http://www.deserres.ca/fr-ca/produits/loisirs-creatifs/ebauchoir-en-bois-8-pouces-/7/FCEB8P/>

- Lien de téléchargement : liens sur les pdf des cartes, des règles du jeu.

<http://botomob.mageos.net/cartes.pdf>

<http://botomob.mageos.net/regles.pdf>